

Let's RUN • Let's RUN • Let's

RÉALISÉ AVEC OKAPI



RUN

6

Let's RUN • Let's RUN • Let's

ET VOTRE ORDINATEUR

**VOTRE
ORDINATEUR**

MES PREMIÈRES AVENTURES EN BASIC

JE SUIS PROGRAMMEUR DE JEUX VIDEO



M 1198 - 6 - 30 F

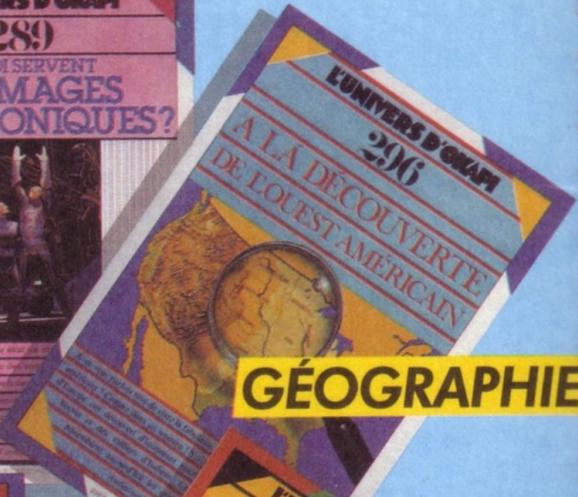
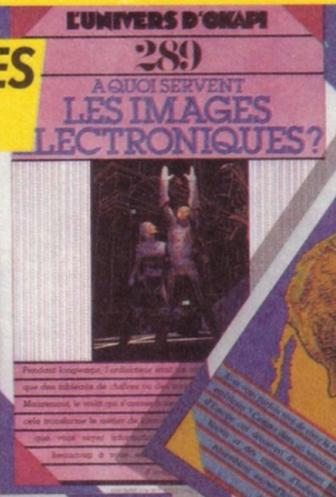
Présenté sur MO5 et TO7 Thomson et adaptable sur la plupart
des micro-ordinateurs familiaux

(ALICE, ATARI, COMMODORE, DRAGON, MSX, ORIC, SINCLAIR...)

LET'S RUN VOUS A PASSIONNÉ :

ALORS DÉCOUVREZ VITE OKAPI ET SES DOSSIERS DOCUMENTATION

**TECHNOLOGIES
NOUVELLES**

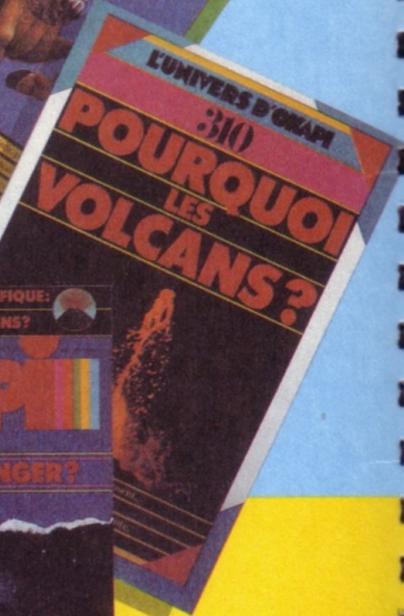
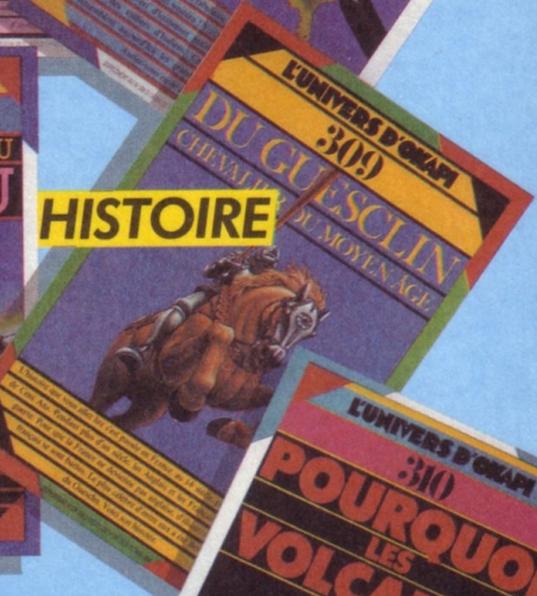


GÉOGRAPHIE

BIOLOGIE



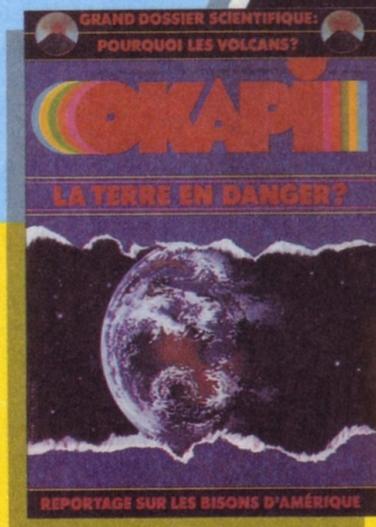
HISTOIRE



**POUR TOUT SAVOIR
SUR PRESQUE TOUT :**

**DEUX FOIS PAR MOIS, OKAPI :
UN MAGAZINE + UN DOSSIER**

OKAPI c'est dans chaque numéro un dossier exclusif de 16 pages qui explique à fond un grand sujet. Avec en plus des fiches à collectionner et un test pour contrôler ses connaissances en s'amusant.

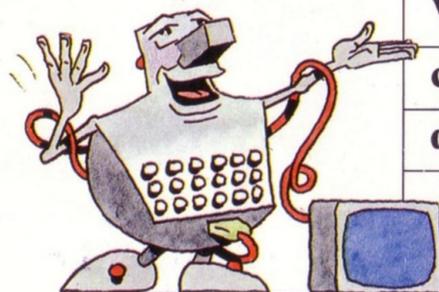


OKAPI EN VENTE LE 1^{ER} ET LE 15 DE CHAQUE MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX.

6

JE SUIS PROGRAMMEUR DE JEUX VIDEO

Je vous ferai découvrir
Jupiter et Altair



Vous aimez les jeux vidéo ? Ce numéro va vous combler. Deux grandes vedettes du jeu vidéo seront dans un instant à portée de votre clavier. Finie la savane* ! A nous la science-fiction ! Fans du fantastique, une aventure vous guette au fond d'un château hanté.

* Voir les numéros précédents de « Let's RUN ».

Je vous ferai connaître un
monde peuplé de monstres



SPACERUN :

UN JEU DE L'ESPACE

Chargez RUN5* en mémoire,
nous décollons dans quelques
instants



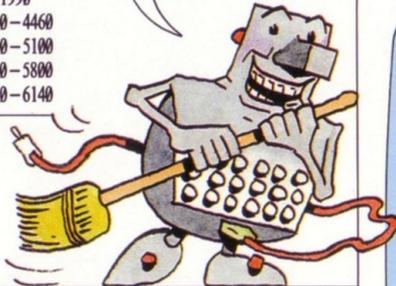
Voici SPACERUN : un nouveau jeu passionnant ! Aux commandes de votre navette spatiale, vous êtes chargé de protéger les 2 700 voyageurs de la station X.0.48. Car ils sont menacés par les habitants de la planète Delta.

Puis-je vous demander la lune ?



Au boulot ! On nettoie, on balaie, on efface :

DELETE 0-1990
DELETE 4000-4460
DELETE 4700-5100
DELETE 5400-5800
DELETE 6110-6140



Longue vie à notre station X.0.48



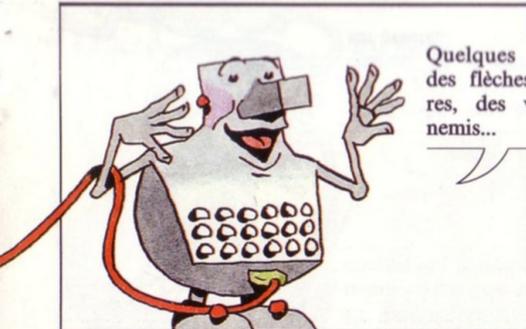
```
4700 '***** DESSIN STATION SPATIALE *
4710 DEFGR$(0)=7,2,2,194,194,255,228
4720 DEFGR$(1)=0,0,56,56,56,56,255,146
4730 DEFGR$(2)=112,32,32,48,60,60,255,73
4740 DEFGR$(3)=0,0,0,0,0,15,255,73
4750 DEFGR$(4)=255,219,255,255,0,0,15,15
4760 DEFGR$(5)=255,109,255,255,224,224,2
54,254
4770 DEFGR$(6)=255,182,255,255,0,0,1,1
4780 DEFGR$(7)=253,220,248,248,64,64,240
,240
4790 VSP$=GR$(0)+GR$(1)+GR$(2)+GR$(3)+CH
R$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+C
HR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+GR$(4)+GR
$(5)+GR$(6)+GR$(7)
4800 RETURN
```

```
5600 '***** DESSIN VAISSEAU SPATIAL ***
5610 DEFGR$(8)=255,63,15,6,6,15,63,255
5620 DEFGR$(9)=0,240,248,79,79,248,240,0
5630 V$=GR$(8)+GR$(9)
5640 RETURN
5700 '***** AFFICHAGE NAVETTE SPATIALE
5710 COLOR 1,0:LOCATE XV(D),YV(D):PRINT
V$
5720 RETURN
```

Pour construire ce nouveau jeu, nous allons transformer quelques éléments du safari photo programmé dans « Let's RUN » n° 5. Une station spatiale s'installe sur 8 cases de l'écran (4700). La jeep devient navette, sur deux cases seulement (5600).

... et à sa navette Super-Galette !





Quelques petits OVI :
des flèches, des météo-
res, des vaisseaux en-
nemis...

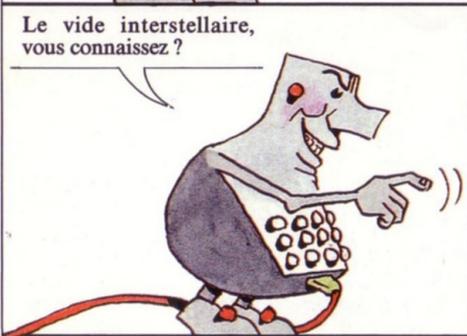
```
2 ***** SPACERUN *****
3 ***** (C) LET'S RUN No 6 *****
5 CLS:SCREEN4,0,0
10 CLEAR,14
15 DEFINT X,Y:DIM X%(200),Y%(200)
20 DEFGR$(10)=42,62,110,247,255,63,28,12
30 DEFGR$(11)=36,36,60,60,255,60,66,129
40 DEFGR$(12)=31,63,120,240,240,120,63,31
50 DEFGR$(13)=201,74,36,154,89,38,74,145
4520 LOCATE XL(I),YL(I):COLOR 3:PRINT GR$(10)
4620 LOCATE XE(I),YE(I):COLOR 6:PRINT GR$(11)
5320 LOCATE XO(I),YO(I):COLOR 7:PRINT GR$(12)
```



OVI : ob-jets vo-lants i...identifiés !!!

Plus de palmiers, plus de marigot : le ciel est noir, très noir : SCREEN 4,0,0. Les animaux sont oubliés : voici des météores, des flèches spatiales, des vaisseaux ennemis (20-30-40).

50 : dessin de l'étoile lorsque l'ennemi explose.

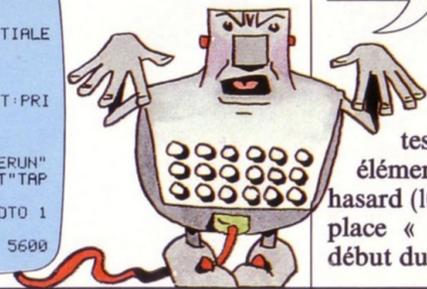


Le vide interstellaire, vous connaissez ?



Qu'est-ce qui lui prend ?

```
2580 IF SCREEN(J,K)>32 THEN 2550
4900 ***** AFFICHAGE STATION SPATIALE
4910 XST=INT(RND*31)
4920 YST=INT(RND*15)+1
4930 ATTRB1,1:COLOR 5:LOCATE XST,YST:PRINT VSP$(1)
4940 ATTRB0,0:RETURN
100 ATTRB1,1:LOCATE12,10:PRINT"SPACERUN"
110 ATTRB0,0:COLOR3:LOCATE0,15:PRINT"TAPEZ SUR UNE TOUCHE POUR COMMENCER"
120 I$=INKEY$:IF I$="" THEN R=RND:GOTO 120
130 CLS:GOSUB 4700:GOSUB 4900:GOSUB 5600
```



Le vide, c'est le noir absolu comme SCREEN 4,0,0

Pas de décor, donc pas de test couleur pour identifier ces éléments (2580). Le jeu reste un jeu de hasard (100-130) et la station occupe une place « au hasard » sur l'écran au début du jeu (4900-4940).



Une étoile filante ! Vite, faites un vœu !



Où ça ? Où ça ?

```
8000 ***** EFFACEMENT METEORE *****
8010 FOR I=1 TO NBA(1)
8020 LOCATE XL(I),YL(I):PRINT CHR$(32)
8030 NEXT I:RETURN
8100 ***** EFFACEMENT VAISSEAU ENNEMI *****
8110 FOR I=1 TO NBA(2)
8120 LOCATE XE(I),YE(I):PRINT CHR$(32)
8130 NEXT I:RETURN
8200 ***** EFFACEMENT FLECHE SPATIALE *****
8210 FOR I=1 TO NBA(3)
8220 LOCATE XO(I),YO(I):PRINT CHR$(32)
8230 NEXT I:RETURN
```



Trop tard... Effacée !

Comme les animaux du safari, les objets volants doivent être effacés à chaque nouvelle apparition, pour éviter l'encombrement de l'écran. Ils sont petits, une seule case-espace (CHR\$(32)) suffit.

* Si vous ne l'avez pas déjà acheté, vous pourrez vous procurer RUN 5 dans « Let's RUN » n° 5. Il est toujours disponible sur commande chez tous les marchands de journaux.



Admirez un peu : quelques transformations suffisent pour faire d'un paisible safari photo une terrible guerre des planètes

A BORD D'UNE NAVETTE, DÉFENDEZ VOTRE GALAXIE

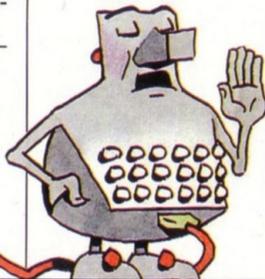
Météores, vaisseaux ennemis et flèches spatiales vous menacent de tous côtés. Il faut vous défendre. Des explosions envahissent l'écran lorsque vous parvenez à détruire l'ennemi. Vous marquez des points. Méfiez-vous ! Votre navette consomme de l'énergie, beaucoup d'énergie...

Ce ne sont que de petites transformations

Toujours aussi modeste



Comme dans RUN 5, les déplacements sont limités à 200 par partie



```
2005 NBP=50:DEP=40:GOSUB 7000:GOSUB 7050
:GOSUB 7100
7010 ATTR00,1:COLOR0,3:LOCATE0,23:PRINTU
SING"## TIR";NBP:IF NBP>1 THEN PRINT"S"
: ELSE PRINT " ";
7100 '***** S/P AFFICHAGE ENERGIE *****
7110 ATTR00,1:IF DEP>5 THEN COLOR 0,6 EL
SE COLOR 1,6
7120 LOCATE 12,23:PRINTUSING"ENERGIE:##"
:DEP;
7130 ATTR00,0:COLOR ,0:RETURN
2020 LOCATE XV(D-1),YV(D-1):PRINTCHR$(32
)+CHR$(32)
2025 IF PH=1 THEN BOX(X:XPHOT1,YPHOT-4)-(
P-1,YPHOT+4),-1:PH=0
```

200, c'est long...
Tout peut arriver...



Pour rendre le jeu plus difficile, vous ne disposez que d'un petit accumulateur d'énergie.

DEP est une nouvelle variable. Elle compte l'énergie encore disponible dans la navette. Après chaque déplacement, la navette est effacée, sur 2 cases seulement puisqu'elle n'occupe que 2 cases (2020).

Et tous les 40 déplacements, vous devez recharger vos batteries



Mais enfin, sans énergie un engin a toutes les chances de se retrouver sur orbite...



```
2035 GOSUB 3000
3000 '***** CONTROLE ENERGIE *****
3010 IF YV(D)<>YST+3 THEN RETURN
3020 IF XV(D)>=XST AND XV(D)<XST+8 THEN
DEP=40:GOSUB 7100
3030 RETURN
2055 D=D+1:DEP=DEP-1:GOSUB 7100:IF DEP=0
OR D=200 THEN 8500
```

Lorsque l'énergie de la navette est presque épuisée, il est possible de retourner faire le plein en se plaçant sous la station spatiale. A chaque déplacement, DEP diminue. Attention donc, car si DEP=0 le programme va lire en 8500 : fin du jeu !

3000-3030 : la machine contrôle que la navette est bien « sous » la station. Si oui, DEP=40 : elle se remplit à nouveau d'énergie.

Touché ! YOUPIII !

Il m'énerve...
Il m'énerve...



TEST TIR c'est un bon sous-programme. Je vous conseille de le réutiliser dans vos prochains programmes de jeux



```
6040 ***** TEST TIR *****
6050 FOR I=XPHOT1 TO XPHOT2
6060 TP=POINT(I,YPHOT)
6070 IF TP=3 OR TP=6 OR TP=7 THEN 6300
6080 PSET(I,YPHOT),1
6090 NEXT I
6100 COLOR 5:P=(INT(I/8)*8)
6150 NBP=NBP-1:GOSUB 7000:PH=1:IF NBP=0
THEN 8500
6160 GOTO 2020
6300 ***** TIR REUSSI *****
6310 IF TP=3 THEN SC=SC+10
6320 IF TP=6 THEN SC=SC+15
6330 IF TP=7 THEN SC=SC+5
6340 COLOR1:FOR J=1 TO 5
6350 LOCATE INT(I/8),YV(D):PRINT GR$(13)
6360 PLAY"A10T302DOLA"
6370 LOCATE INT(I/8),YV(D):PRINT CHR$(32)
)
6380 PLAY"A10T302DOLA"
6390 NEXT J
6400 GOSUB 7050:GOTO 6100
```

L'appareil photo de la jeep (« Let's RUN » n° 5) a été remplacé par un lance-missiles. Le faisceau devient donc une ligne de tir (6080). Une ligne formée de petits points rouges : PSET(I,Y PHOT),1. On tire et on vise en même temps, et non après comme pour la photo.

Il n'y a plus que 3 couleurs à tester : 3 (jaune) pour un météore qui rapporte 10 points. 6 (bleu clair) pour un vaisseau ennemi qui rapporte 15 points. 7 (blanc) pour une flèche qui rapporte 5 points.

6340-6390 : lorsque l'objet est touché, on simule une explosion en affichant une étoile clignotante : GR\$(13), CHR\$(32). Et on l'accompagne d'un bruitage : 6380.

Avec ce même programme, on peut vivre toutes sortes d'aventures ; il suffit de changer le décor et les acteurs...

Alors, on dirait que la navette serait une grenouille... les vaisseaux ennemis... des couleuvres et la station... un NÉ-NUPHAR !



```
8500 ***** FIN DU JEU *****
8510 ATTRB1,1:COLOR0,6:LOCATE 2,1:IF NBP
=0 THEN PRINT"PLUS DE MUNITIONS "
8520 IF D=200 THEN PRINT"PARTIE TERMINEE "
8525 IF DEP=0 THEN PRINT"PLUS D'ENERGIE"
:ATTRB0,0:PRINT:PRINT"VOUS DERIVEZ DANS
L'ESPACE..."
8530 PLAY MU#+MU#+MU#
8540 LOCATE 20,4:PRINT"AU REVOIR"
8550 ATTRB0,0:END
```

Heu... oui... si vous voulez... On décolle quand même ? RUN !

Les objets volants sont immobiles sur l'écran parce que, en basic, la machine ne peut faire qu'une seule chose à la fois. Déplacer ces objets ralentirait donc beaucoup le jeu. Cela deviendrait ennuyeux. Les jeux vidéo qui sont vendus dans le commerce sont décrits dans un « langage machine ». C'est pourquoi ils sont si rapides mais aussi compliqués à concevoir...



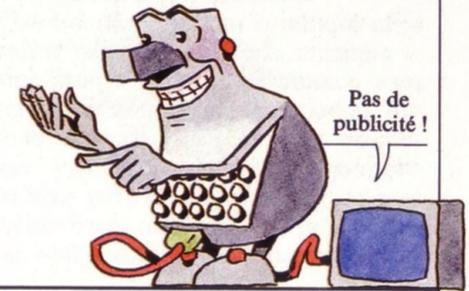
Il se lit comme un roman, il fait peur comme un thriller, il est long comme un feuilleton de télévision. Qu'est-ce que c'est ?



LA TOUR PREND GARDE : UN JEU D'AVENTURE

Devenez le héros d'une histoire terrifiante. Mieux ! Devenez l'auteur d'une histoire fantastique. Voici un programme de jeu d'aventures. Vous pouvez le recopier et jouer avec, mais vous pouvez aussi l'utiliser comme base pour créer vos propres aventures. C'est simple et c'est passionnant.

Le nouveau programme de « Let's RUN »... en vente chez tous les marchands de journaux !



Lisez donc ce petit préambule. Alléchant, non ?



Voici le scénario que nous vous proposons : « Un fabuleux trésor est caché au fond d'un château. Pour l'atteindre, il faut traverser dix pièces. A l'entrée de chaque pièce, l'ordinateur pose une épreuve au joueur qui a reçu trois vies et trois génies en début de partie. Si le joueur ne trouve pas la bonne solution, il perd une vie. Mais il peut faire appel à l'un de ses trois génies s'il ne sait quoi répondre. Le joueur pourra donc être sauvé trois fois par un génie. Arrivera-t-il jusqu'au trésor ? »

Ah ! La vie de château...

C'est parti pour la copie

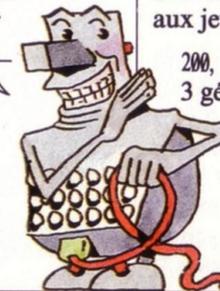


D'abord un peu de hasard...



```
10 '***** LA TOUR PREND GARDE ! *****
20 '***** (C)let's RUN No 6 *****
30 CLS:SCREEN4,6,6
100 LOCATE0,12:PRINT"TAPEZ -C- POUR COMM
ENCER LE JEU"
110 I$=INKEY$:IF I$<>"C" THEN R=RND:GOTO
110
200 '***** INITIALISATION DU JEU ****
210 VIE=3:GENIE=3:A$="GENIE"
220 GOSUB 1100
230 CONSOLE,21
```

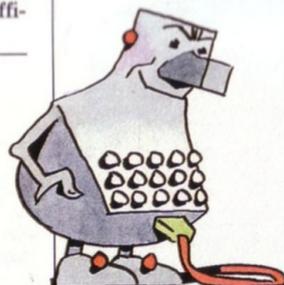
Du hasard et des génies !



RND est une instruction indispensable aux jeux de hasard.

200, c'est la base du jeu : 3 vies, 3 génies.

... le tout bien encadré dans un tableau d'affichage

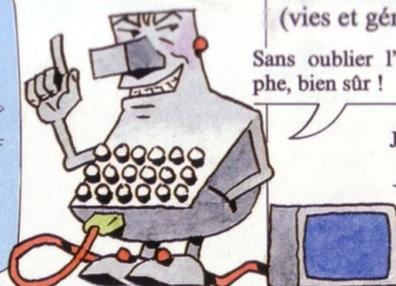


```
1100 ***** AFFICHAGE PERMANENT *****
1110 ATTRB0,1:LOCATE0,23:COLOR7,0:PRINT
VIE;"VIE";IF VIE>1 THEN PRINT"S";ELSE P
RINT" ";
1120 LOCATE20,23:PRINTGENIE;" GENIE";IF
GENIE>1 THEN PRINT"S";ELSE PRINT" ";
1130 ATTRB0,0:COLOR 4,6:RETURN
```

1100 : c'est l'affichage des compteurs (vies et génies).

Sans oublier l'orthographe, bien sûr !

Je ne peux plus le supporter



```
FOR J = gnagnagnagna
ON ...GOSUB gnagnagnagna
READ pompompom...
```



Ça va ! Je comprends tout

```
300 ***** JEU *****
310 FOR J=1 TO 10
320 IF J=1 OR J=10 THEN P(J)=J:GOTO 370
330 P(J)=INT(RND*8)+2
340 FOR K=1 TO J-1
350 IF P(J)=P(K) THEN 330
360 NEXT K
370 ON P(J) GOSUB 1200,1210,1220,1230,12
40,1250,1260,1270,1280,1290
380 READ S$,P$,NS,NBS
390 FOR K=1 TO NS
400 READ R$(K),COM$(K)
410 NEXT K
500 CLS:COLOR 4:PRINT S$
510 COLOR 0:PRINT:PRINT P$
520 COLOR 1:LOCATE 0,12:PRINT"QUE FAITES
-VOUS ?"
530 COLOR 0:INPUT REP$
```

7 variables en 3 lignes ! Rien que ça ! Faut plus se gêner !



310 : J représente le nombre et le numéro des pièces.

320 : le jeu commence et finit toujours par la même pièce.

330 : on tire au sort le n° de la prochaine pièce à traverser, donc entre 2 et 9.

340-360 : le n° sortant est comparé aux numéros déjà sortis. S'il est déjà sorti, le programme retourne en 330.

370 : selon le n° de la pièce tirée au sort, on envoie la machine lire en DATA les éléments de l'épreuve correspondant à cette pièce.

380 READ S\$: texte de la situation.

PS : propositions faites par la machine au joueur.

NS : nombre de réponses possibles.

NBS : n° de la bonne réponse.

Et pour chaque réponse possible :

400 READ R\$: c'est le mot-clé qui permettra à la machine d'identifier la réponse du joueur.

COM\$(K) : la machine donne au joueur un commentaire correspondant à sa propre réponse.

500 : affichage de la situation et des différentes propositions.

530 REP\$: reçoit la réponse du joueur.



Seriez-vous prête à risquer votre vie pour un génie ?



A CHAQUE ÉPREUVE, VOUS RISQUEZ VOTRE VIE

Où en sommes-nous de notre programme ? L'ordinateur a proposé une épreuve au joueur et celui-ci vient de taper sa réponse. L'ordinateur va donc chercher dans sa mémoire s'il connaît l'un des mots tapés par le joueur. Parmi ces mots, un seul correspond à la bonne réponse... Le joueur a-t-il bien répondu ?

A qui pensez-vous ?

A lui, c'est sûr !



L'important, quand on pose une question, c'est de bien se faire comprendre



Non ! L'important, quand on pose une question, c'est de bien comprendre la réponse



```
600 '***** ANALYSE REPONSE *****
610 FOR K=1 TO NS
620 REP=INSTR(REP$,R$(K))
630 IF REP<>0 THEN 700
640 NEXT K
650 REP=INSTR(REP$,A$):IF REP<>0 THEN 80
660 COLOR 1:PRINT:PRINT"JE NE COMPRENDS
PAS CETTE REPONSE "
670 FOR PAUSE=1 TO 1000:NEXT PAUSE
680 CONSOLE12,21:CLS:CONSOLE0,21:GOTO 52
700 '***** TEST REPONSE *****
710 IF K=NBS THEN PRINT"BRAVO":PRINT COM
$(K):PRINT"NOUS CONTINUONS":GOTO 900
720 PRINT"NON !":PRINT COM$(K):PRINT"VOU
S PERDEZ UNE VIE !":VIE=VIE-1:GOSUB 1100
:GOTO 900
```

Dans notre scénario, la machine fait trois propositions au joueur. Pour la première épreuve, par exemple, le joueur a le choix entre : « Entrer par la grand porte, entrer par la porte des cuisines ou par celle des écuries. » Si le joueur répond : « J'entre par la cuisine », la machine va comprendre qu'il choisit la 2^e solution. Car, dans sa mémoire, nous avons entré le mot-clé « cuisine » (620).

650 : la machine cherche le mot « génie » (A\$) dans la réponse du joueur.

660-680 : si le joueur n'emploie aucun mot-clé dans sa réponse, la machine repose sa question.

700-720 : K = le mot-clé donné par le joueur. S'il correspond à la bonne solution (NBS), le joueur a la vie sauve.

La ligne 810, c'est pour les risque-tout



Les quoi ?



```
800 ***** UTILISATION D'UN GENIE **
310 IF GENIE=0 THEN PRINT"NON !" :PRINT"
  U AS DEJA UTILISE TOUS TES GENIES" :GOTO
  670
820 PRINT"D'ACCORD" :PRINT"NOUS CONTINUON
  S"
830 GENIE=GENIE-1 :GOSUB 1100
```

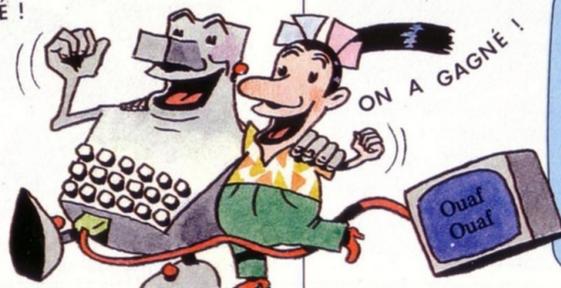
Les risque-tout, les impatientes quoi ! Un peu comme vous, non ?



Ben quoi, faut bien prendre des risques !



ON A GAGNÉ !



ON A GAGNÉ !

```
900 ***** TEST FIN DE JEU *****
910 FOR PAUSE=1 TO 1000:NEXT PAUSE
920 IF VIE=0 THEN 1000
930 NEXT J
940 CLS:ATTRB1,1:COLOR1,3:LOCATE15,5:PRI
  NT"GAGNE"
950 ATTRB0,0:COLOR4,6:LOCATE0,10:PRINT"V
  OUS ETES ENFIN ARRIVE DANS LA CHAMBRE R
  OYALE. LE TRESOR VOUS Y ATTEND."
960 CONSOLE,24:END
```

930 : NEXT J renvoie à la ligne 310 pour une nouvelle proposition de situations si J (nombre de pièces) est inférieur à 10.

Hu-Hu-Hu !

On a per-du

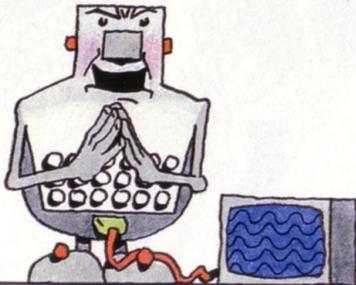


```
1000 ***** PERDU *****
1010 CLS:LOCATE 0,10:PRINT"PERDU DANS LA
  PIERCE No ";J
1020 PRINT"VOUS NE POUVEZ PLUS CONTINUER
  SANS VIE !"
1030 CONSOLE,24:END
```

C'est trop triste. Je ne peux plus supporter ça. Tournez vite la page



Dans un instant, la suite de notre programme



UN FILM D'ÉPOUVANTE POUR ÉPATER VOS AMIS

Maintenant vous avez un « squelette de jeu » sur les bras. A vous de l'étoffer en écrivant les 10 épreuves de « votre » histoire. Aventure, mystère, mauvaises rencontres, crimes et monstres, tout est possible. A une condition cependant : suivre un ordre logique pour chaque épreuve. Pour vous aider, voici donc un scénario modèle.

En général, ce ne sont pas les idées qui manquent. C'est plutôt l'ordre qui est difficile à respecter...



Un château ? C'est une bonne idée, ça !



```
1200 RESTORE 1500:RETURN
1210 RESTORE 2000:RETURN
1220 RESTORE 2500:RETURN
1230 RESTORE 3000:RETURN
1240 RESTORE 3500:RETURN
1250 RESTORE 4000:RETURN
1260 RESTORE 4500:RETURN
1270 RESTORE 5000:RETURN
1280 RESTORE 5500:RETURN
1290 RESTORE 6000:RETURN
```

```
1500 DATA "VOUS ETES A L'ENTREE DU CHATEAU.
AU DEBUT DE LA LIGNE, DEVANT VOUS, FACE AU PONT LEVIS, LA GRANDE
PORTE EST OUVERTE. IL Y A AUSSI SUR LES COTES DU CHATEAU, UNE
PORTE QUI DOIT MENER AUX CUISINES ET UNE AUTRE POUR L'ECURIE"
```

```
1510 DATA "UNE SEULE PORTE PERMET D'ENTRER SANS DANGER"
1520 DATA 3,2
1530 DATA GRANDE PORTE, LA HERSE ROUILLEE VOUS TOMBE SUR LA TETE
1540 DATA CUISINE, UN JEUNE ECUYER VOUS ATTEND POUR VOUS CONDUIRE A LA PIECE SUIVANTE
1550 DATA ECURIE, UN CHEVAL EFFRAYE VOUS DONNE UNE RUADE
```

Ça vient, ça vient...

Chicago, la nuit, une rue déserte... Non ! Venise, un homme masqué, un petit pont... Non !



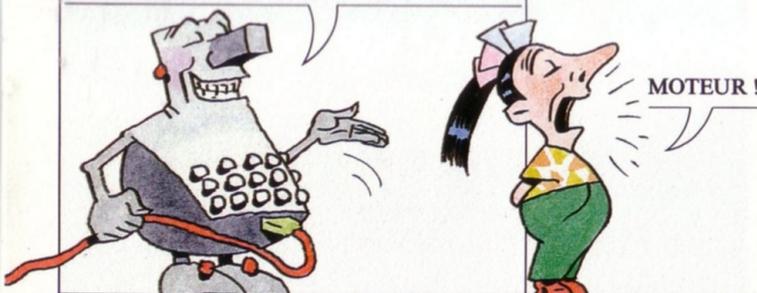
En utilisant toujours notre scénario comme modèle, voici comment procéder :

sur la 1^{re} ligne (ici 1500), vous exposez la situation ;
sur la 2^e ligne (ici 1510), vous proposez un choix d'épreuves ;
sur la 3^e ligne (ici 1520), vous indiquez le nombre de réponses possibles (ici 3) et vous indiquez le n° de la bonne réponse (ici 2).

Puis, en prenant une ligne pour chaque réponse possible, vous écrivez un petit mot au joueur (ici 1530-1540-1550).

Cet ordre est important car il correspond à l'ordre de lecture des DATA donnés plus « haut » dans le programme. L'ordre des RESTORE est aussi à suivre impérativement !

Et le nec plus ultra, pour faire comme au cinéma :



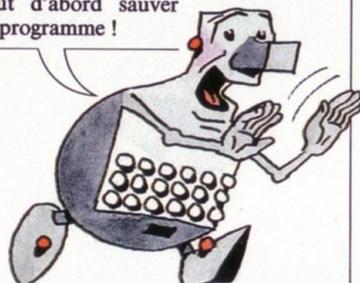
MOTEUR !

525 MOTORON
540 MOTOROFF

Grâce à ces deux instructions, votre lecteur de programme peut se mettre en route et s'arrêter tout seul. Profitez-en ; enregistrez donc des bruitages à la suite de votre programme.

... un fantôme... circule dans les couloirs d'un château... fait peur aux chauves-souris... à minuit !

STOP !!!
Il faut d'abord sauver votre programme !



Après avoir sauvé votre programme, munissez-vous d'un magnétophone, un vrai, car votre lecteur de programme n'en est pas un. Utilisez la suite de la bande sur laquelle est déjà enregistré votre programme et transformez-vous en bruiteur. Vous pouvez enregistrer des sons réels (portes qui grincent) ; vous pouvez aussi emprunter des disques de bruitage pour des ambiances sonores (orage, cris d'animaux...) ou, plus simplement, enregistrer de la musique. Prévoyez environ une minute de bruitage par épreuve. Quand vous aurez fini, placez votre cassette dans votre lecteur de programme. Entrez le programme dans la machine et laissez la touche « lecture » appuyée. Pour chaque séquence, le bruitage aura lieu pendant que le joueur réfléchit.



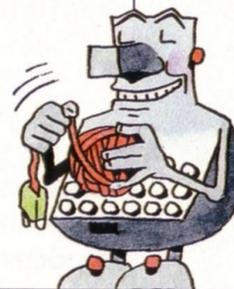
Avec un décor, ce serait encore mieux !



Ah oui ! Un décor avec un escalier de pierre... et des caves voûtées...

420 ON P(J) GOSUB 1600,2100...

Et n'oubliez pas de rembobiner votre cassette au début des bruitages !



Changez vos DATA, le programme ne bouge pas



LIST:

LA TOUR PRENDS GARDE

Voici un bon list à garder précieusement car c'est un support merveilleux pour votre esprit inventif. Grâce à lui, vous allez faire vivre à vos amis des aventures inédites. Que de frayeurs en perspective !

C'est un « petit » programme qui fait des « petits » ! Hi Hi Hi Hi !



```

10 '***** LA TOUR PRENDS GARDE ! *****
20 '***** (C)let's RUN No 6 *****
30 CLS:SCREEN4,6,6
100 LOCATE0,12:PRINT"TAPEZ -C- POUR COMM
ENCER LE JEU"
110 I$=INKEY$:IF I$(">")"C" THEN R=RND:GOTO
110
200 '***** INITIALISATION DU JEU ***
210 VIE=3:GENIE=3:A$="GENIE"
220 GOSUB 1100
230 CONSOLE,21
300 '***** JEU *****
310 FOR J=1 TO 10
320 IF J=1 OR J=10 THEN P(J)=J:GOTO 370
330 P(J)=INT(RND*8)+2
340 FOR K=1 TO J-1
350 IF P(J)=P(K) THEN 330
360 NEXT K
370 ON P(J) GOSUB 1200,1210,1220,1230,12
40,1250,1260,1270,1280,1290
380 READ S$,P$,NS,NBS
390 FOR K=1 TO NS
400 READ R$(K),COM$(K)

```

Introduction
au jeu

Le joueur
reçoit une
épreuve

```

830 GENIE=GENIE-1:GOSUB 1100
900 '***** TEST FIN DE JEU *****
910 FOR PAUSE=1 TO 1800:NEXT PAUSE
920 IF VIE=0 THEN 1000
930 NEXT J
940 CLS:ATTRB1,1:COLOR1,3:LOCATE15,5:PRI
NT"GAGNE"
950 ATTRB0,0:COLOR4,6:LOCATE0,10:PRINT"V
OUS ETES ENFIN ARRIVE DANS LA CHAMBRE R
OYALE. LE TRESOR VOUS Y ATTEND."
960 CONSOLE,24:END
1000 '***** PERDU *****
1010 CLS:LOCATE 0,10:PRINT"PERDU DANS LA
PIECE No ";J
1020 PRINT"VOUS NE POUVEZ PLUS CONTINUER
SANS VIE !"
1030 CONSOLE,24:END
1100 '***** AFFICHAGE PERMANENT *****
1110 ATTRB0,1:LOCATE0,23:COLOR7,0:PRINT
VIE;"VIE";:IF VIE>1 THEN PRINT"S";ELSE P
RINT" ";
1120 LOCATE20,23:PRINTGENIE;" GENIE";:IF
GENIE>1 THEN PRINT"S";ELSE PRINT" ";

```

Perdu
ou gagné :
fin du jeu

```

410 NEXT K
500 CLS:COLOR 4:PRINT S#
510 COLOR 0:PRINT:PRINT P#
520 COLOR 1:LOCATE 0,12:PRINT"QUE FAITES
-VOUS ?"
530 COLOR 0:INPUT REP#
600 '***** ANALYSE REPONSE *****
610 FOR K=1 TO NS
620 REP=INSTR(REP#,R#(K))
630 IF REP<>0 THEN 700
640 NEXT K
650 REP=INSTR(REP#,A#):IF REP<>0 THEN 80
0
660 COLOR 1:PRINT:PRINT"JE NE COMPRENDS
PAS CETTE REPONSE "
670 FOR PAUSE=1 TO 1000:NEXT PAUSE
680 CONSOLE12,21:CLS:CONSOLE0,21:GOTO 52
0
700 '***** TEST REPONSE *****
710 IF K=NBS THEN PRINT"BRAVO":PRINT COM
#(K):PRINT"NOUS CONTINUONS":GOTO 900
720 PRINT"NON !":PRINT COM#(K):PRINT"VOU
S PERDEZ UNE VIE !":VIE=VIE-1:GOSUB 1100
:GOTO 900
800 '***** UTILISATION D'UN GENIE **
*
810 IF GENIE=0 THEN PRINT"NON !":PRINT"U
AS DEJA UTILISE TOUS TES GENIES":GOTO
670
820 PRINT"D'ACCORD":PRINT"NOUS CONTINUON
S"

```

Le joueur
donne
sa réponse

La réponse
du joueur
est analysée

```

1130 ATTRB0,0:COLOR 4,6:RETURN
1200 RESTORE 1500:RETURN
1210 RESTORE 2000:RETURN
1220 RESTORE 2500:RETURN
1230 RESTORE 3000:RETURN
1240 RESTORE 3500:RETURN
1250 RESTORE 4000:RETURN
1260 RESTORE 4500:RETURN
1270 RESTORE 5000:RETURN
1280 RESTORE 5500:RETURN
1290 RESTORE 6000:RETURN
1500 DATA "VOUS ETES A L'ENTREE DU CHATE
AU. DEVANT VOUS, FACE AU PONT LEVIS,LA G
RANDE PORTE EST OUVERTE. IL Y A AUSSI SU
R LES COTES DU CHATEAU, UNE PORTE QUI DO
NNE AUX CUISINES ET UNE AUTRE POUR L'ECU
RIE"
1510 DATA "UNE SEULE PORTE PERMET D'ENTR
ER SANS DANGER"
1520 DATA 3,2
1530 DATA GRANDE PORTE,LA HERSE ROUILLEE
VOUS TOMBE SUR LA TETE
1540 DATA CUISINE,UN JEUNE ECUYER VOUS Y
ATTEND POUR VOUS CONDUIRE A LA PIECE SU
IVANTE
1550 DATA ECURIE,UN CHEVAL EFFRAYE VOUS
DONNE UNE RUADE
2000 ... Suite des épreuves (à inventer)

```

Les épreuves
sont stockées
en mémoire

Il ne vous reste plus qu'à compléter avec les instructions en DATA pour les 3 épreuves de chacune des 9 autres pièces du château



Assistance téléphonique Let's RUN
Tél. : 720-70-43
Mercredis 22 mai et 29 mai
de 14 h à 18 h

Je résume : le héros a 3 vies, 3 génies et 10 épreuves à traverser. A votre avis, quelles sont ses chances de survie ?



Sans vouloir vous vexer, je vous conseillerais de prêter une certaine attention à ce petit programme...

Je n'en peux plus...
Vivement que ça finisse



N'AYEZ PLUS PEUR DE VOS ERREURS

ERROR ! Quelles sensations désagréables lorsque ce petit mot surgit. Et quelle angoisse, lorsqu'il se présente à l'écran accompagné d'un chiffre dont on ne sait rien : ni pourquoi il est là ni ce qu'il représente ! Avec ce programme, plus de mystère, plus d'angoisse. Copiez-le vite.

Dites donc ! Je comprends pourquoi ERROR 2 revient si souvent !



```

10000 COLOR 1:PRINT"ERREUR DANS LE PROGRAMME":COLOR0
10005 IF ERR=1 THEN PRINT"Vous avez oublié de taper une instruction FOR ou vous vous êtes trompé de variable dans NEXT"
10010 IF ERR=2 THEN PRINT"Erreur de syntaxe: vous avez oublié : entre deux instructions ou confondu , avec ; ou oublié une parenthèse":PRINT"ou utilisez un mot BASIC pour appeler une variable"
10015 IF ERR=3 THEN PRINT"Votre programme s'est arrêté à une instruction RETURN sans avoir rencontré un GOSUB"
10020 IF ERR=4 THEN PRINT"Vous n'avez pas entre assez d'éléments en DATA"
10030 IF ERR=5 THEN PRINT"Fonction mal formulée"
10040 IF ERR=7 THEN PRINT"Mémoire saturée !"
10050 IF ERR=8 THEN PRINT"Vous avez oublié de taper une ligne (peut-être de REM)"
10060 IF ERR=9 THEN PRINT"Indice supérieur à 10 : vous n'avez pas dimensionné un tableau en début de programme"

```

ERROR!
Je ne me vexe ja-mais !



Ce programme utilitaire, ajouté à n'importe quel autre programme, affichera, pour les erreurs les plus fréquentes, un message clair sur l'écran. Mais, après 10 secondes, le message s'effacera. Un conseil : prenez l'habitude d'appuyer sur les touches CNT et C dès que le message apparaît et corrigez votre erreur aussitôt.

Aie ! ERROR 7: mémoire saturée !

Ce n'est pas à moi que ce genre d'ennui pourrait arriver



En somme,
il suffit de faire
attention



```
10065 IF ERR=13 THEN PRINT"Vous avez du  
melanger des noms de variables ou oublie  
r $ Pour une chaine de caracteres"  
10070 IF ERR=14 THEN PRINT"Manque de pla  
ce pour les chaines :      utilisez CLEAR  
R (+nombre de caracteres) en debut de P  
rogramme"  
10080 IF ERR=23 THEN PRINT"Vous avez oub  
lie une instruction NEXT"  
10090 PRINT"Le Programme s'est arrete LI  
GNE ";ERL  
10100 FOR PAUSE=1 TO 5000:NEXT  
10110 RESUME NEXT
```

Parfait ! Je le copie et
je le sauve :
SAVE "ERROR", A



Soyez méthodique :
lorsque vous taperez
un nouveau pro-
gramme, ajoutez donc
cette instruction au
début, dans les pre-
mières lignes, juste
après CLEAR (si vous
l'utilisez, évidem-
ment !)

```
..... ON ERROR GOTO 10000  
↑  
Mettez ici  
un n° d'instruction
```

Bien sûr, vous tapez :
MERGE "ERROR" pour l'ajouter
à votre prochain programme



Un code secret, une
course d'okapis, un
tiercé, un safari
photo, un petit tour
dans l'espace, un dé-
rapage dans le fantas-
tique... Quel voyage!



1, 2, 3, 4, 5... 6. Six programmes en basic. Six jeux différents et déjà en mémoire (dans « votre » mémoire cette fois) une quantité impressionnante d'instructions. Appuyez sur votre touche SOUVENIR, faites marcher votre imagination, foncez sur vos idées : devenez concepteur de programmes.

Puis-je vous deman-
der quels sont vos
projets ?



Des programmes,
toujours des programmes.
Mais... les miens,
cette fois !



6 numéros de « Let's RUN » pour découvrir 52 instructions basic

ASC				4	5	6	FOR ... NEXT		2	3	4	5	6	MOTORON						6		
ATTRB		2	3	4	5	6	GOSUB ... RETURN				3	4	5	6	NEW					5	6	
BEEP				4	5	6	GOTO		1	2	3	4	5	6	ON ... GOSUB					5	6	
BOX				4	5	6	IF ... THEN ... ELSE		1	2	3	4	5	6	ON ... GOTO					5	6	
BOXF				4	5	6	INKEY\$		1	2	3	4	5	6	PLAY				4	5	6	
CHR\$				4	5	6	INPEN						5	6	POINT					5	6	
CLEAR		2	3	4	5	6	INPUT		1	2	3	4	5	6	PRINT		1	2	3	4	5	6
CLS	1	2	3	4	5	6	INPUTPEN						5	6	PRINT USING					5	6	
COLOR		2	3	4	5	6	INT			2	3	4	5	6	PSET					4	5	6
CONSOLE			3	4	5	6	LINE					4	5	6	READ					4	5	6
DATA				4	5	6	LIST		1	2	3	4	5	6	RESTORE					4	5	6
DEFGR\$		2	3	4	5	6	LOAD			2	3	4	5	6	RND			2	3	4	5	6
DELETE			3	4	5	6	LOCATE			2	3	4	5	6	RUN		1	2	3	4	5	6
DIM					5	6	MERGE						5	6	SAVE			2	3	4	5	6
END	1	2	3	4	5	6	MOD				3	4	5	6	SCREEN					4	5	6
ERR						6	MOTOROFF							6	STOP		1	2	3	4	5	6
ERL						6									TAB				3	4	5	6
ERROR	1	2	3	4	5	6									TUNE						5	6

LET'S RUN, coédition Bayard Presse, 3, rue Bayard, 75008 Paris / Groupe Test, 5, pl. du Colonel-Fabien, 75010 Paris.

© Bayard Presse, Eloi et Cie, 1985 - ISBN 2.7009.8005.0

Dépôt légal : 2^e trimestre 1985. Imprimé en France par Bayard Presse/Paris. Droits de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays.

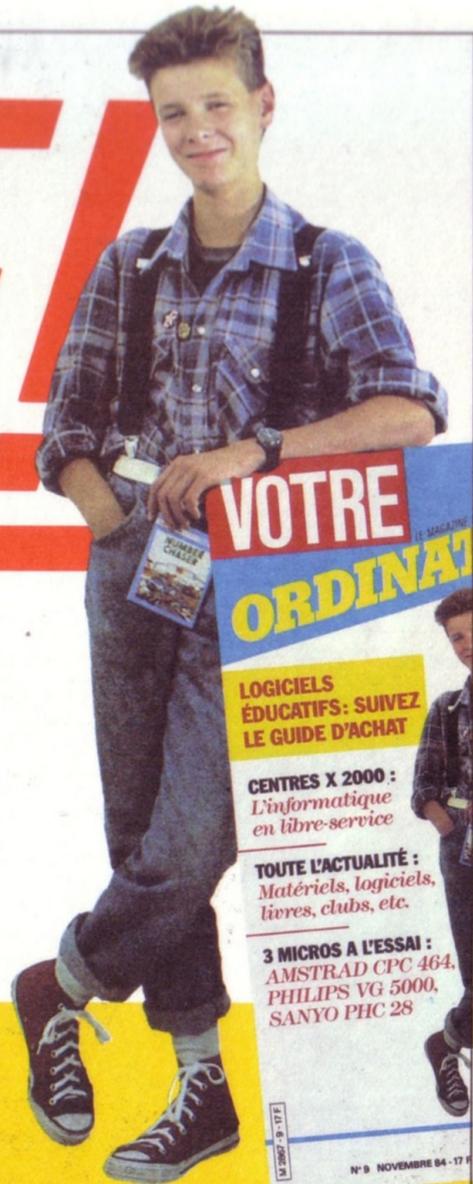
LET'S RUN est une réalisation du journal Okapi, sous la responsabilité de C. Roy. La conception visuelle est de Tangram-Bayard Presse. A. Galeron : maquettiste. D. Nielsen : concepteur des programmes. C. Ruffault : rédactrice. N. Claveloux : illustratrice. E. Laubeuf : couverture. Edire : secrétariat de rédaction. P. Boulnois : éditeur pour Bayard Presse. J.-L. Verhoye : éditeur pour Eloi et Cie. F. Récamier : coordination du produit.

À L'AISE!

Avec le magazine VOTRE ORDINATEUR, l'informatique devient simple comme basic. Chaque mois, VOTRE ORDINATEUR vous fait découvrir les meilleurs produits: logiciels de jeux, logiciels éducatifs, ordinateurs, périphériques, livres, etc. Chaque mois, VOTRE ORDINATEUR publie des grands reportages (les créateurs de logiciels, les nouveaux jeux américains, l'ordinateur à l'école, etc...) et vous offre ses fiches-programmes maison (jeux, budget, cuisine,...). Pour acheter VOTRE ORDINATEUR, courez chez votre marchand de journaux.

VOTRE ORDINATEUR

LE MAGAZINE DE L'INFORMATIQUE À LA MAISON



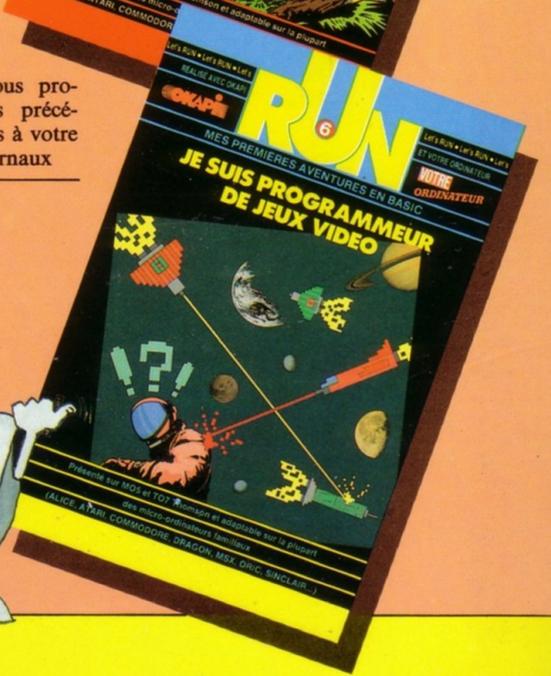
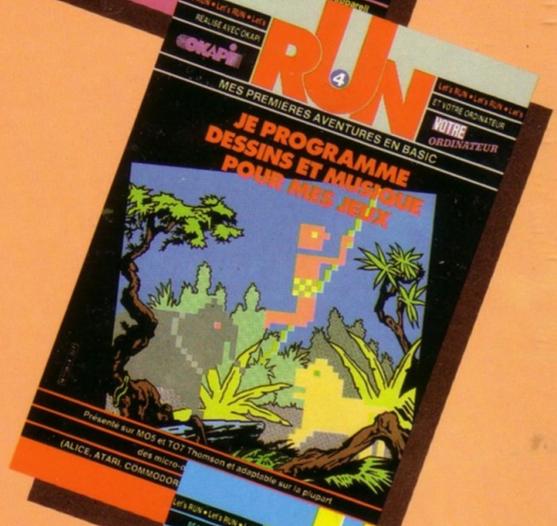
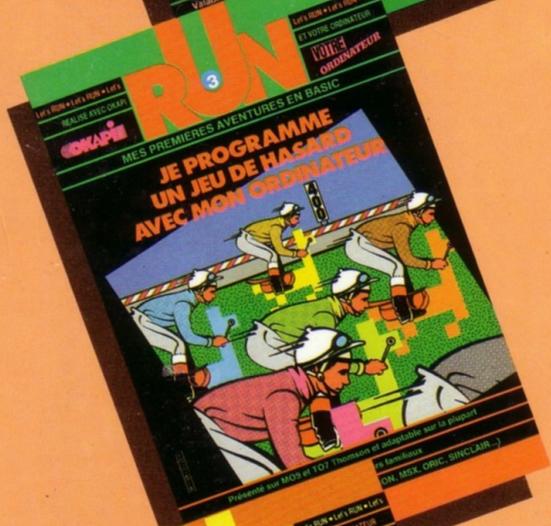
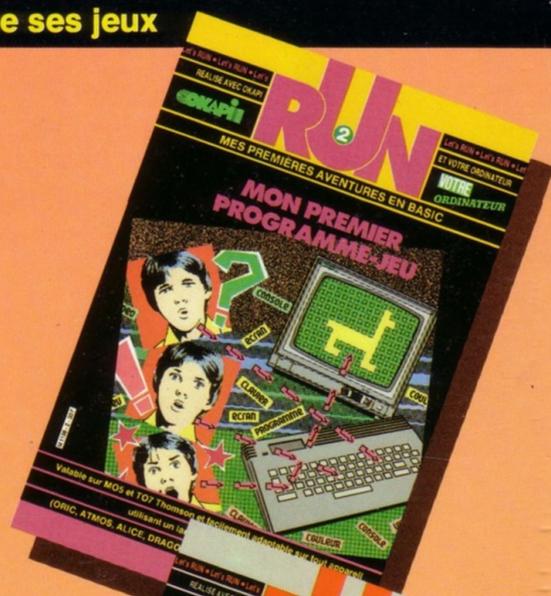
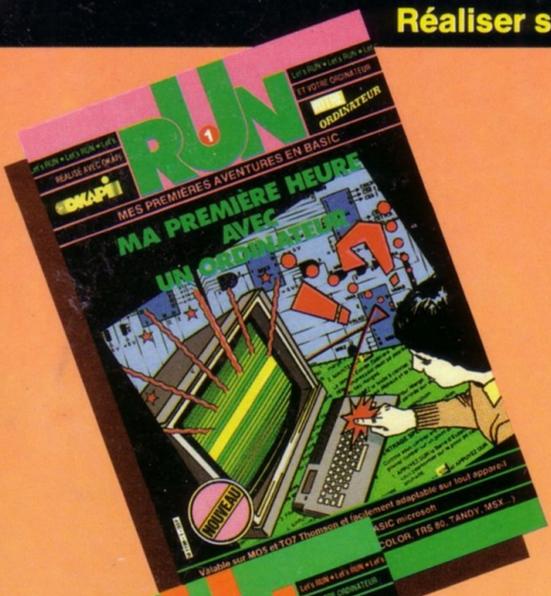
**FACILE
POUR DEBUTANTS**

Let's **RUN**

MES PREMIÈRES AVENTURES EN BASIC

Découvrir et apprendre l'informatique en s'amusant

Réaliser soi-même ses jeux



Si vous voulez vous procurer les numéros précédents, demandez-les à votre marchand de journaux

